XBOX



BLiNX

THE TIME SWEEPER

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD

Información sobre los ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas puede sufrir un ataque cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen las imágenes o las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso aquellas personas que no tienen un historial de este tipo de ataques o epilepsia pueden ser propensos a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques tienen varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la conciencia. Además, pueden ocasionar una pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que conduzcan a una lesión propiciada por una caída o un golpe con algún objeto cercano.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, daje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos o preguntarles si han sufrido los síntomas antes mencionados; los niños y adolescentes tienen más posibilidades de sufrir estos ataques que los adultos.

Para reducir el riesgo de ataques epilépticos fotosensibles es aconsejable sentarse a una distancia considerable de la pantalla del televisor, utilizar una pantalla más pequeña, jugar en una habitación bien iluminada y no jugar cuando se está somnoliento o cansado.

Si usted o algún familiar suyo posee un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Información adicional importante sobre la salud y seguridad   El manual de instrucciones de la Xbox contiene información importante sobre la salud y seguridad que debería leer y asimilar antes de utilizar este software.

Evite daños en su televisor

No utilice este software en determinados televisores. Algunos aparatos, sobre todo los de proyección frontal o posterior, pueden sufrir daños si se utilizan para videojuegos, incluidos los juegos de la Xbox. Las imágenes estáticas presentadas durante el desarrollo normal del juego pueden "quemar" la pantalla, lo que origina una sombra permanente de este tipo de imágenes, incluso cuando no se está jugando. Se pueden producir daños similares debido a las imágenes estáticas que se crean al poner el videojuego en pausa. Consulte el manual de usuario del televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos con total garantía y seguridad. Si no encuentra esta información en el manual, póngase en contacto con el distribuidor o el fabricante del televisor para saber si se pueden utilizar videojuegos de forma segura en el aparato.

Queda totalmente prohibida la copia, ingeniería inversa, transmisión, reproducción pública, alquiler, partida a cambio de dinero o incumplimiento de la protección de copia sin autorización previa.

INDICE

- Guía de seguridad del trabajador de la Fábricadel Tiempo 2
- Tu misión 3
- Controles del juego 4
- Tareas del trabajador 6
- Elementos importantes en la Fábrica del Tiempo 8
- Cristales del tiempo 10
- Controles de tiempo 11
- La Tienda 12
- Trucos y consejos 13
- Riesgos de las misiones 14
- Un empleado modelo 18
- Créditos 19

GUÍA DE SEGURIDAD DEL TRABAJADOR DE LA FÁBRICA DEL TIEMPO

Bienvenido a la Guía del trabajador de la Fábrica del Tiempo. La Fábrica del Tiempo crea tiempo, lo mantiene y corrige su transcurso a través de muchas dimensiones.

¡Tú juegas un papel vital! Actúa para que el tiempo siga su curso correcto.

Los demás puede que lo den por hecho, pero nosotros en la Fábrica del Tiempo conocemos bien el tiempo. Es nuestro más preciado tesoro. Si se usa bien, puede hacer realidad cualquier sueño. Si se usa mal, se desaprovecha y se pierde para siempre... o lo que es peor, el tiempo incontrolado puede convertirse en un monstruo.

Esta guía te informará sobre tus tareas y sobre los peligros potenciales de trabajar en la Fábrica del Tiempo. Aunque el Sindicato de Trabajadores del Tiempo notifica que no hemos tenido un accidente grave en 7.347 años, debemos estar alerta a cualquier señal de fuga o mal uso del tiempo. ¡Confiamos en cada uno de vosotros!

Recordad:
Cada segundo es vital.



Presidente del Comité de Dirección
Fábrica del Tiempo, Inc.



TU MISIÓN

Si hubiera un accidente grave de tiempo, serías responsable de:

- Vencer a todos los monstruos del tiempo en una área determinada en 10 minutos. Pasados 10 minutos, la zona se convertirá en inestable por un tiempo y desaparecerá.
- Recoge la basura para disparar a los monstruos del tiempo. Nota: ¡Los monstruos del tiempo no pueden ser directamente absorbidos!
- Recoge combinaciones válidas de cristales del tiempo para obtener controles de tiempo. Esto ayuda a vencer a los monstruos y acceder a zonas especiales. Consulta la página 10 para obtener más información acerca de los cristales del tiempo.

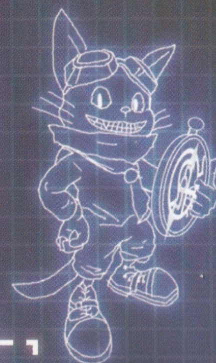


Una vez que hayas limpiado un área, regresa a la meta lo más rápido posible y escapa. Entonces puedes reabastecerte en la Tienda y proceder con la siguiente área que necesita barrerse.

Sólo si completas tu misión, volverá el tiempo a discurrir correctamente.

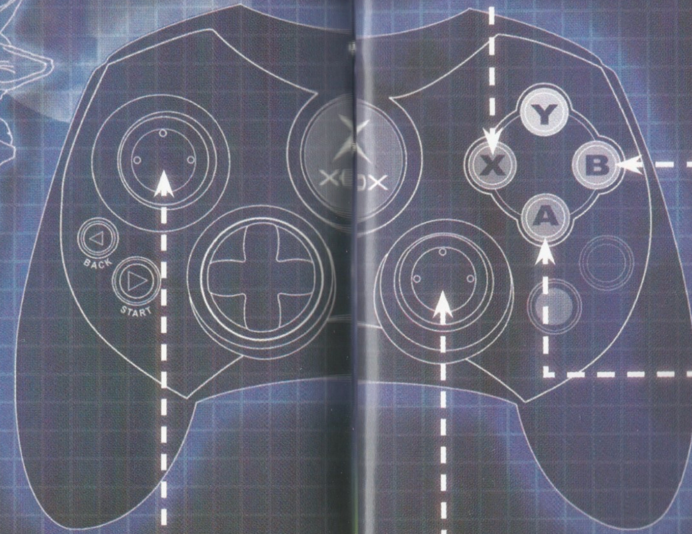


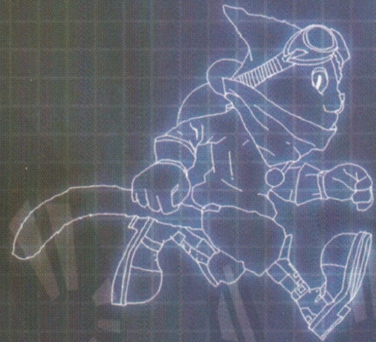


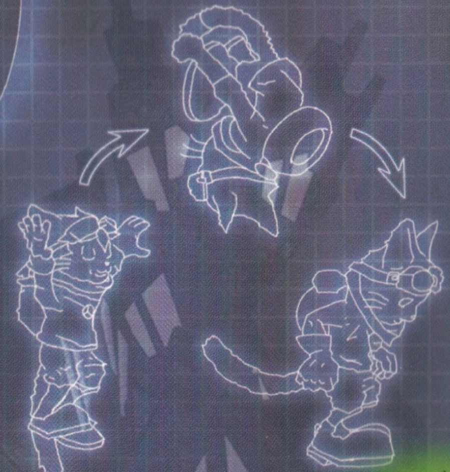


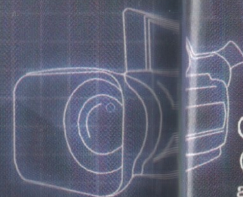
BLINX THE TIME SWEEPER

ARTOON









TAREAS DEL TRABAJADOR

RECOGER ▶

MANTÉN PRESIONADO el botón X o el disparador derecho para recoger la basura, los desechos o los cristales del tiempo. Recoger objetos grandes puede llevar más tiempo que los pequeños o requerir una aspiradora de más potencia. No se pueden absorber objetos con vida o que se muevan. Algunos objetos pueden estar adheridos al suelo de forma permanente.



DISPARAR ▶

PULSA el botón X o el disparador derecho. Al hacer esto dispararás a lo último que hayas barrido. ¡Cuidado! Si tienes gente delante, ¡les alcanzarás!



MOVER ▶

Presiona el stick analógico izquierdo para moverte en la dirección que quieras. Cuanto más lo presionas, más rápido corres.





◀ SALTAR

Presiona el botón A para saltar. Los gatos son excelentes saltadores.

DOBLE SALTO

Presiona dos veces el botón A rápidamente para dar un doble salto, así saltarás más alto de lo normal.



◀ VOLTERETA ATRÁS

Presiona el stick analógico izquierdo hacia atrás mientras presionas el botón A para realizar una voltereta atrás. ¡Esta maniobra te ayudará a escapar de tus enemigos!



◀ CONTROL DE TIEMPO

Presiona el botón B para usar los controles de tiempo. Para saber más sobre los controles de tiempo, consulta la página 11.



◀ VOLTERETA LATERAL

Presiona el stick analógico izquierdo hacia la derecha o izquierda mientras presionas el botón A para dar una voltereta lateral, otra maniobra de escape útil.

ELEMENTOS IMPORTANTES EN LA FÁBRICA DEL TIEMPO

INTENTOS:
Los corazones rojos indican cuántos INTENTOS te quedan. Los INTENTOS son opciones extra si te vence un monstruo o caes en una trampa. Los círculos llamados Indicadores de INTENTOS indican el máximo número de INTENTOS que puedes tener.

CRISTALES DEL TIEMPO:
Número y tipo de cristales del tiempo que has recogido. Si recoges una combinación adecuada de cristales, obtienes un control de tiempo.

CONTROLES DE TIEMPO:
Controles que cambian el curso del tiempo. Para usar un control de tiempo, presiona el botón B y usa el stick analógico izquierdo o el mando de dirección para seleccionar el que quieras. (Para obtener más información sobre controles específicos, consulta la página 11). El número que aparece sobre el control de tiempo muestra cuántos controles de ese tipo tienes. Si sobrepasas el número máximo de controles permitido, pierdes el más antiguo que tengas.

TIEMPO TRANSCURRIDO:
Tiempo pasado en la ronda de limpieza. Sólo dispones de 10 minutos para barrer una región. Cuanto mejor sea el tiempo, mejor será la valoración de tu rendimiento.

MONSTRUOS DEL TIEMPO:
Criaturas hostiles que debes vencer en cada región. Cuando los monstruos del tiempo son vencidos, desaparecen de tu vista.

OBJETOS EN LA ASPIRADORA:
Los objetos que hay en la aspiradora. Si aspiras más objetos de los que tu aspiradora puede soportar, pierdes el primer objeto aspirado.

NÚMERO DE OBJETOS ABSORBIDOS:
Número de objetos que ha recogido tu aspiradora. Diferentes aspiradoras tienen capacidades diferentes. El siguiente objeto que tienes que disparar también se muestra aquí.

CRISTALES DEL TIEMPO

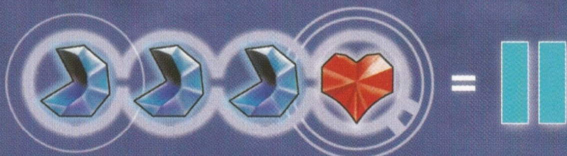
Cuando surge un fallo técnico durante la elaboración del tiempo, los preciados segundos pueden condensarse y hacerse sólidos. Estos fallos aparecen como corazones, cruces, triángulos, lunas, diamantes y estrellas transparentes.

Recoge cuatro de estos cristales del tiempo para hacer una combinación. Las combinaciones correctas de cristales del tiempo te permiten cambiar el curso del tiempo o te dan un INTENTO. Las combinaciones de cristales incorrectas desaparecerán.

Recoge solamente cristales del tiempo que formen una combinación válida. Si recoges todos los cristales del tiempo, no puedes hacer muchas combinaciones válidas.

COMBINACIONES DE CRISTALES DEL TIEMPO

El orden de recogida de los cristales no importa, sólo su número, forma y color. Si recoges tres de un tipo y cualquier otro cristal, podrás utilizar un control de tiempo. El control de tiempo que obtienes corresponde al color de los tres cristales recogidos. Por ejemplo, si recoges tres lunas azules y un corazón rojo, podrás utilizar una vez el control de tiempo azul, PAUSA.



Si recoges cuatro de un mismo tipo, podrás usar el control de tiempo dos veces.

Consigue INTENTOS extra (hasta tu límite) recogiendo corazones rojos. Si recoges tres corazones rojos y otro cristal del tiempo, tendrás otro INTENTO. Si recoges cuatro corazones rojos, tendrás dos INTENTOS.

OTROS OBJETOS SIMILARES A LOS CRISTALES

Los cristales de oro se confunden a menudo con los cristales del tiempo, aunque no son iguales. Los recoges para ganar dinero. No ayudan ni impiden hacer combinaciones válidas de control de tiempo.

Los barrenderos del tiempo de campo han informado de la aparición de iconos extraños con forma de gato cuyo propósito sigue siendo desconocido.

Para conseguir una lista completa de todas las combinaciones correctas de cristales del tiempo, consulta la contraportada.

CONTROLES DE TIEMPO

◀◀	ATRÁS	El tiempo discurre hacia atrás rápidamente para todos excepto para ti.
▶▶	ADEL	(Adelante) El tiempo discurre hacia adelante rápidamente para todos.
❚❚	PAUSA	Todo se para menos tú.
●	GRADAR	Se graba un intervalo de tiempo y se vuelve a reproducir. En ese espacio una copia de ti mismo repite justo lo que acabas de hacer.
❚▶	LENTO	El tiempo avanza despacio para todo menos para ti.

LA TIENDA

Puedes ir a la Tienda entre barrido y barrido de tiempo. Dependiendo de lo que tenga en el almacén, puedes mejorar tus habilidades, aspiradora o munición. El panel superior derecho muestra el número actual de INTENTOS e Indicadores de INTENTOS, y tu número máximo de controles del tiempo.

MEJORAS DE HABILIDADES

Cronómetro

Cada cronómetro aumenta el número de controles del tiempo que puedes tener.

INTENTO

El INTENTO te permite reanudar el juego unos segundos antes de que te venza un monstruo o una trampa. No podrás exceder tu número de indicadores de INTENTOS.

Indicador de INTENTOS

Cada Indicador aumenta el número de INTENTOS que puedes tener.

MEJORAS DE LA ASPIRADORA

Con el dinero suficiente puedes comprar aspiradoras nuevas con mayor poder de succión y otras facultades, ¡algunas incluso lanzan llamas! También puedes comprar juegos de aspiradoras para incrementar la capacidad de tu aspiradora.

MEJORAS DE MUNICIÓN

Puedes adquirir grandes pesas o bombas que son más efectivas que la basura para derrotar a monstruos.

TRUCOS Y CONSEJOS

Los siguientes trucos y consejos los han recopilado nuestros barrenderos del tiempo más experimentados. ¡Presta atención!

- Experimenta con tus controles de tiempo. Pueden ayudarte a vencer monstruos, evitar trampas, resolver rompecabezas... y alcanzar áreas secretas.
- ¡No recojas todos los cristales del tiempo que veas! Haz sólo combinaciones válidas para conseguir controles de tiempo (es decir, tres o cuatro cristales del mismo color).
- Cuando los colores del monstruo brillan, el monstruo es invencible. Espera a que los colores dejen de brillar para atacar.
- Maximiza la potencia lanzando desechos más grandes.
- Las regiones que barras pueden volver a barrerse. Vuelve a regiones anteriores y abastécete de controles de tiempo y oro.
- Si compras en la Tienda una aspiradora mejor, puede que quieras volver a una región más sencilla. ¡Es posible que puedas acceder a algunas regiones ocultas!
- Muchos objetos clave sólo pueden comprarse en la Tienda, como Indicadores de INTENTO.
- Fíjate en la tasa de cambio de basura por oro al final de cada región. Intenta recoger los objetos más valiosos antes de pasar por la meta.
- Todos los monstruos del tiempo y jefes tienen habilidades únicas. Aprende de sus movimientos y comportamientos de ataque. ¡Algunos se iluminan antes de atacar!

RIESGOS DE LAS MISIONES

La seguridad en nuestra Fábrica del Tiempo es casi perfecta. Sin embargo, trabajar en otros mundos es otra cuestión. Asegúrate de ir con los ojos bien abiertos y agudiza el oído para evitar los siguientes peligros.

OBSTÁCULOS

En tus misiones puedes encontrarte con máquinas peligrosas, piezas que se mueven y trampas. Las siguientes son las tres causas más comunes de accidentes de trabajo en otros mundos. Por favor, trata por todos los medios de evitar estos peligros.

Barriles

Los barriles no pueden rodar por encima de ti, pero pueden empujarte hacia atrás, haciendo difícil la navegación. ¡Hay rumores de que algunos explotan! Los barriles también pueden empujarte hacia otro peligro. Muévete o salta por encima de estos objetos o intenta usar la PAUSA o LENTO.

Trampas de pinchos

Evita estas peligrosas trampas. Rodéalas o, si puedes, salta por encima de ellas. Caer en una trampa de pinchos es muy desagradable y tendrás que usar un INTENTO para lograr salir.

Cuchillas

Para pasar estos obstáculos afilados que oscilan debes tener muy buenos reflejos. Si te golpea una cuchilla, te tirará al suelo. Intenta usar PAUSA o LENTO para rodear estos peligros.

TOM-TOM GANG

Se ha visto a estos ladrones de tiempo merodeando por la Fábrica del Tiempo. Son sospechosos de numerosos robos por todos los mundos. Se sabe que utilizan cristales del tiempo para sus actividades ilegales ¡y les encantaría hacerse con más! Si ves a alguno, informa inmediatamente a tu supervisor. Precaución: Pueden robarte el oro o los cristales del tiempo.
¡Ten cuidado!

Benito

El líder de Tom-Tom Gang, Benito no es demasiado listo, pero se enfada y emociona rápidamente.

Ugo

Tan impulsivo como Benito, Ugo suele actuar sin pensar. Utiliza una pequeña bicicleta voladora para robar los cristales del tiempo.

Cino

Este miembro de la banda no pierde la calma y actúa con mucha lentitud. También va en una bicicleta voladora.



MONSTRUOS DEL TIEMPO

Los monstruos se han creado por fallos técnicos del tiempo. Muchas de estas criaturas son cortas de vista, tienen poco cerebro y sólo atacan si te acercas. Pero los trabajadores no pueden permitirse ignorarles, debes vencer a todos los monstruos en cada región.

Vence a los monstruos del tiempo disparándoles basura desde tu aspiradora. Con algunos monstruos un solo disparo es suficiente para hacerles añicos. Con otros pueden ser necesarios varios disparos. Cuando son vencidos, los monstruos se convierten en fallos leves del tiempo, o en cristales del tiempo.



CronoPELOTA

Esta criatura saltarina va dando botes por un área concreta. No es muy lista, pero se defenderá siempre.

PÚAS

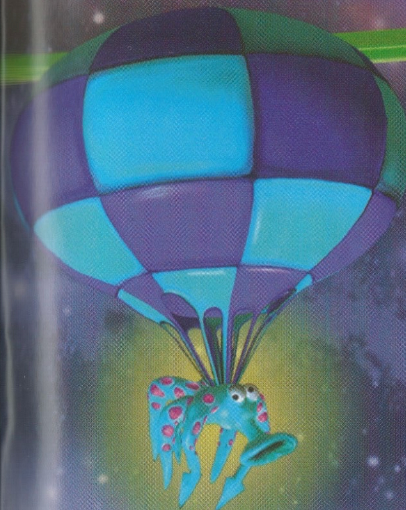
A veces este monstruo se puede confundir con un Crono Gota, ¡hasta que usa sus pinchos mortales! Es invulnerable cuando extiende sus pinchos.





GEROPA

Esta criatura parecida a una rana puede comerse todo lo que se le dispare, ¡atrapa objetos en el aire! No le gusta exponer su vulnerable espalda y trata siempre de darte la cara.



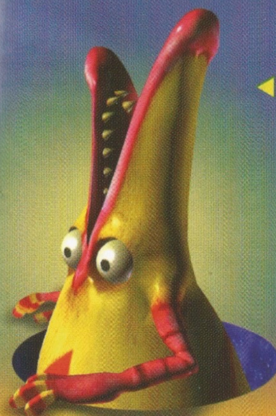
OctoGLOBO

Esta criatura flota por el aire como un globo. Recopila basura ¡y la deja caer por sorpresa sobre los trabajadores!

GUARDAPOLVOS

Este monstruo se suele subir a un balón o a algún desecho. Puede lanzarte basura, así que prepárate para esquivar su ataque. Utiliza tu aspiradora para recoger lo que lance.





TOPOgÓn

Este monstruo hace túneles subterráneos, dejando montículos allá donde cava. Mientras está bajo tierra, no puede ser atacado. Disfruta moviéndose por debajo de su presa y atacándola desde abajo.

UN EMPLEADO MODELO

Todos los empleados de la Fábrica del Tiempo deben aspirar a ser buenos trabajadores dedicados al transcurso correcto del tiempo. Los empleados de campo usan sus aspiradoras del tiempo para limpiar de cristales el sitio que sea. Esta limpieza es de vital importancia.

Aunque el papel de los barrenderos del tiempo no es fascinante, confiamos en ellos para que el tiempo transcurra sin interrupción.

En un típico día de trabajo nuestros empleados pueden viajar a exóticas dimensiones, contemplar asombrosas vistas... o toparse con monstruos peligrosos. Todo es parte del trabajo. No falles. No abandones.

No pierdas la concentración.

Recoge los cristales del tiempo perdidos y vence a todos los monstruos del tiempo.

¡Evita la pérdida de preciosos segundos!



CRÉDITOS

Microsoft presenta
Desarrollado por Artoon

Director
NAOTO OHSHIMA

Productor
KATSUNORI YAMAJI

Productor asociado
EARNEST YUEN

Productores ejecutivos
ED FRIES
TOSHIYUKI MIYATA

Productor de desarrollo
YOJI ISHII

Guionista
SOSHI KAWASAKI

Diseñadores del juego
TAKUYA MATSUMOTO
TAIJI MIYAJIMA
HIROTO SAIKI
TAKASHI TANAKA
NAOTO OHSHIMA

Director artístico
MASAMICHI HARADA

Artistas gráficos
NORIKO OMIZO
NORIHIRO ADACHI
DAISUKE KOJIMA
TAKESHI OHASHI
NOBUYUKI MARUYAMA
HOMARE OYAMADA
HIROYUKI KAWAGUCHI
CHISATO YAGISHITA
YOSHIHITO TAKAHASHI
YASUHISA NAKAGAWA

Programador jefe
TAKUYA MATSUMOTO

Programadores
TOMOO KONDOH
ATSUSHI GOTOH
MINORU OGAWA
SATOSHI KIMURA
HIROYUKI TORII
TAKANORI KASAI

Director técnico
HIDETOSHI TAKESHITA

Productores de cinemáticas
KOJI TAKEUCHI ●
SHUNJI SAKATA

Productor asociado de cinemáticas
YOSHIKI KAZAMATURI ●

Director de cinemáticas
TOSHIHIKO MASUDA ●

Creadores de cinemáticas
NOBORU SHIRAHASE
YOSHINORI KONISHI
RYOMA YOSHIGAI
NAOKI NAKAJIMA
KAZUYUKI HADA
YUJI TANAKA
RYUJI SHIMATANI
KOKICHI YAMAMOTO
YUSUKE YAMAZAKI
TETSUO NISHIKAWA
KEIJU GO
KOJI NAKAJIMA
MANABU KUSUNOKI

Sonido
WAVEMASTER INC.

Productor ejecutivo de sonido
YUKIFUMI MAKINO

Productor de sonido
TATSUYA KOZAKI

Director de sonido
KEIICHI SUGIYAMA

Creadores de sonido
MARIKO NANBA
KEIICHI SUGIYAMA

Ingeniero de grabación
HIROKAZU AKASHI

Ingenieros asistentes
YOSHITADA MIYA
MASANORI ODATSU ●

Grabado en:
WAVEMASTER Studio
POWER HOUSE Studio

Asistencia técnica
YUKIE YAMAGUCHI
TAKEYUKI OGURA
NAOTO YOSHIOKA

Supervisores
WILSON KUNIHIKO RITCH
JAMES SPAHN

Planificación de producto
JONAH MASARU NAGAI

IP/Licencias
ATSUSHI YOSHIDA

Localización
TACEY MILLER
PETER FITZPATRICK

Asistente de producción
SCOTT HIRNLE

Jefes de testeo
SAKIKO KANO
CHRIS CHAMBERLAIN
UTAKO TANAKA

Testeadores
NAOKO IZUMIYAMA
HIDEKAZU INOOKA
SUMI TOU
CHISAKO NISHITANI
YUKI OKADA
MANABU ENDOU
KAZUYUKI MIURA
SHOJI HONDA
GEORGE TOWNSEND ●
JOSHUA DOLAN ●
SETH ELDER ●
KINU GARRITY ●

Especialista en testeo de usuario
RAY KOWALEWSKI

Manual de EE.UU.
ERIC NYLUND
MELANIE HENRY ●
GINNY BALDWIN ●
MARK FORRER

Marketing de producto
BEN ARNDT
TOMOAKI INOUE

Los productores desean mostrar su agradecimiento a:
NAOFUMI HATAYA
YUTAKA MINOBE
HAL
TOMOYUKI HOSHI
ISAO MURAYAMA
YOSHIKATSU KANEMARU
YUKO ARAKI
YUKO KUSAKABE
SHUICHI KAKESU
HARUYO KAWASHIMA
KENICHI IWATA
SANDY TING
PHIL SPENCER
AJ REDMER
PETER PARSONS
KEN LOBB
JONATHAN SPOSATO
TODD STEVENS
DOUGLAS HERRING
MELETHIA CAMPBELL
JULE ZUCCOTTI
MASAHARU INOUE
AMI & MIRI ISHII

● TELECOM ANIMATION FILM CO.,LTD
● POWER HOUSE
● VOLT
● MODIS
● ARTSOURCE

Garantía Limitada para su copia del programa de computación del Juego Xbox (el "Juego") adquirido en los Estados Unidos de América o Canadá o México

Garantía. Microsoft Corporation ("Microsoft") le garantiza a Usted, el comprador original del Juego, que este Juego se desempeñará substancialmente como se describe en el manual adjunto, por un periodo de 90 días a partir de la fecha de su compra inicial. Si Usted descubre un problema con el Juego que esté cubierto por esta garantía dentro del periodo de 90 días, su distribuidor reparará o reemplazará el Juego a su discreción, sin cargo alguno, de conformidad con el procedimiento descrito más adelante. Esta garantía limitada: (a) no aplicará si el Juego es utilizado en una negociación mercantil o con fines comerciales; y (b) será nula si las dificultades con el Juego se relacionan con accidentes, abuso, virus o mala instalación.

Devoluciones dentro del periodo de 90 días. Las reclamaciones de garantía deberán ser hechas a su distribuidor. Devuelva el Juego a su distribuidor junto con una copia de la factura o recibo original y una explicación sobre las dificultades que Usted está experimentando con el Juego. A elección del distribuidor, éste reparará o reemplazará el Juego. Cualquier Juego de reemplazo será garantizado por el remanente del periodo original de garantía o por 30 días a partir de la fecha de recepción, lo que sea más largo. Si por cualquier razón el Juego no puede ser reparado o reemplazado, Usted tendrá derecho a recibir los daños directos (más no de ningún otro tipo) incurridos razonablemente por tales motivos, pero únicamente hasta por el precio que Usted haya pagado por el Juego. Lo anterior (reparación, reemplazo o daños limitados) será su único recurso.

Limitaciones. La presente garantía limitada sustituye cualesquier otras garantías, condiciones u obligaciones expresas o reglamentarias, y no se otorga ni obligará a Microsoft, sus distribuidores o proveedores ninguna garantía de cualquier otra naturaleza. Cualesquier garantías implícitas aplicables a este Juego o los medios en los cuales se contenga están limitadas al periodo de 90 días descrito anteriormente. EN LA MAXIMA MEDIDA PERMITIDA POR LEY, NI MICROSOFT, SUS DISTRIBUIDORES O PROVEEDORES SERAN RESPONSABLES POR CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL, PUNITIVO, INDIRECTO O CONSECUENCIAL DERIVADO DE LA POSESION, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE JUEGO. LO ANTERIOR APLICARA AUN Y CUANDO CUALQUIER RECURSO SE DESVIE DE SU PROPOSITO ESENCIAL.

Algunos Estados/ jurisdicciones no permiten limitaciones respecto a la duración de una garantía implícita y/o exclusiones o limitantes de daños incidentales o consecuenciales, por lo que las limitaciones y/o exclusiones de responsabilidad anteriores pueden no resultar aplicables a Usted. La presente garantía limitada le otorga derechos específicos, y Usted podrá tener asimismo otros derechos que varían de Estado/ jurisdicción en Estado/ jurisdicción.

Para preguntas relacionadas con la presente garantía, contacte a su distribuidor o a Microsoft en:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 EUA

Dentro de los Estados Unidos de América o Canadá, llame al 1-800-4MY-XBOX (1-800-469-9269). Soporte con TTD/TTY para clientes con dificultades auditivas o vocales: 1-866-740-XBOX (1-866-740-9269).

Dentro de los Estados Unidos Mexicanos, llame al 001-866-745-83-12. Soporte con TTD/TTY para clientes con dificultades auditivas o vocales: 001-866-251-26-21.

SOPORTE

¡Sáquele partido al juego!

Sugerencias automáticas de juegos Xbox: Disponibles los siete días de la semana, incluidos festivos, durante 24 horas al día.

- En Estados Unidos, llame al 1-900-933-TIPS. 0,95 dólares por minuto.
- En Canadá, llame al 1-900-561-HINT. 1,5 dólares canadienses por minuto.

Sugerencias personalizadas de juegos Xbox: Disponibles los siete días de la semana, incluidos festivos, de 6 a.m. a 10 p.m. (franja del Pacífico).

- En Estados Unidos, llame al 1-900-933-TIPS. 1,4 dólares por minuto.
- En Canadá, llame al 1-900-561-HINT. 1,5 dólares canadienses por minuto.

Importante: Los menores de 18 años deben tener autorización de los padres o tutores para llamar a números no gratuitos. Es posible que se apliquen cuotas para llamadas locales y a larga distancia. Es responsabilidad del cliente comprobar con su compañía telefónica si existen cuotas adicionales. Debe obtener permiso de la persona que pague la factura del teléfono para llamar. Los precios están sujetos a modificación sin previo aviso. Es posible que no esté disponible en todas las zonas. Es necesario utilizar un teléfono de teclado numérico. El usuario determina la duración de cada llamada. Los mensajes están sujetos a modificación sin previo aviso.

Asistencia técnica de juegos: Disponible los siete días de la semana, incluidos festivos.

- Para soporte al cliente en EE.UU. o Canadá, llame al 1-800-4MY-XBOX (1-800-469-9269). Soporte con TTD/TTY para clientes con dificultades auditivas o vocales: 1-866-740-XBOX (1-866-740-9269).
- Para soporte al cliente en México, llame al 001-866-745-83-12. Soporte con TTD/TTY para clientes con dificultades auditivas o vocales: 001-866-251-26-21.

Nota: Las sugerencias sobre juegos no están disponibles en 1-800-4MY-XBOX. Debe llamar a los números indicados en Sugerencias automáticas de juegos Xbox o Sugerencias personalizadas de juegos Xbox para solicitar sugerencias, pistas o códigos.

Para obtener más información, consulte nuestro sitio Web en la dirección URL **www.xbox.com**

La información de este documento, incluidas la dirección URL y otras referencias al sitio Web de Internet, está sujeta a modificaciones sin previo aviso. A menos que se comunique lo contrario, los ejemplos de compañías, organizaciones, productos, personas y hechos aquí descritos son ficticios y no se pretende ni se debe deducir ninguna asociación con cualquier compañía, organización, producto, persona o hecho real. El cumplimiento de todas las leyes de derecho de autor aplicables es responsabilidad del usuario. Sin limitar los derechos de autor, ninguna parte de este documento se puede reproducir, almacenar o utilizar en un sistema de recuperación de datos, ni se puede transmitir de cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación o de otro modo), ni utilizarse para ningún fin, sin el consentimiento expreso por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede tener patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual que cubran el contenido de este documento. Excepto si se concede expresamente por escrito en un acuerdo de licencia de Microsoft, el contenido de este documento no le otorga ninguna licencia sobre estas patentes, marcas, derechos de autor u otra propiedad intelectual.

© 2002 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Microsoft, Xbox y los logotipos de Xbox son marcas o marcas registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y en otros países.

Manufacturado bajo licencia de Dolby Laboratories.



COMBINACIONES DE CRISTALES DEL TIEMPO

	Cualquier otro = INTENTO
	= dos INTENTOS
	Cualquier otro = PAUSA
	= dos PAUSAS
	Cualquier otro = ATRÁS
	= ATRÁS dos veces
	Cualquier otro = LENTO
	= LENTO dos veces
	Cualquier otro = GRABAR
	= GRABAR dos veces
	Cualquier otro = ADEL.
	= ADELANTE dos veces



ARTOON™



Guia de estrategia disponible
primagames.com®

Microsoft game studios

EVERYONE
Mild Violence
Visit www.esrb.org or call 1-800-771-3772 for Rating information

0902 Part No. X09-09277



